



Vers des jeux sans animateur



Nous poursuivons dans ce numéro l'édition de jeux extraits de la publication des Ceméa, *Vers des jeux sans animateurs*, commencée dans le numéro précédent.

Au sommaire deux jeux de tradition, l'un joué quasiment partout en France jusqu'à il n'y a pas si longtemps, d'Alsace en Aquitaine, de Lorraine au Dauphiné, ou encore en Limousin. L'autre semble être issu de la région toulousaine.

On peut clairement dire que les jeux de traditions sont des jeux sans animateurs. Jeux qui se transmettaient dans les mystérieux canaux de mémoire des cours d'école, ils se jouaient hors la présence d'adultes et vivaient, s'étaient de l'imagination des enfants qui les pratiquaient.

Ces jeux traditionnels portent en effet en eux les imprécisions qui en font toute la richesse. Les enfants, les joueurs ont de larges latitudes de négociation, d'adaptation du jeu. André Schmitt notait, dans la présentation de ces jeux qu'il est important de rappeler que les règles des jeux traditionnels sont toujours assez souples pour permettre une évolution subtile, en fonction des relations interpersonnelles et de la vie souterraine ou affichée d'un groupe particulier.

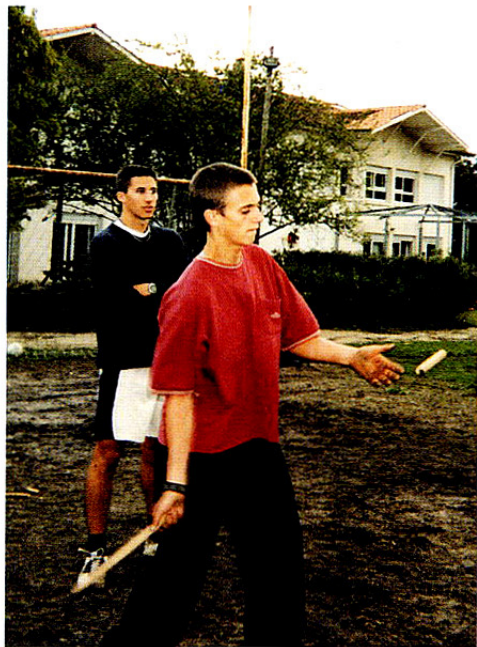
A. Gheno

Le Quinet

Voici un jeu traditionnel dont on retrouve des formes dans presque toutes les régions de France et sans doute dans de très nombreux pays du monde.

Qu'il s'appelle *Tenet* comme en Limousin, *Kinekel* comme en Alsace, *Bertole* comme en Aquitaine, *Beuille* ou *Guise* comme en Lorraine, ou *Pirli* ou tout simplement *Bâtonnet*, ce jeu propose toujours ces inestimables situations relationnelles ou motrices dont nous avons essayé, dans un précédent article («Des jeux sans moniteur» in *Vers l'éducation nouvelle*, 211) d'analyser les caractères essentiels.

Nous présentons aujourd'hui six versions un peu différentes du jeu de *Quinet*. Il en existe sans doute bien d'autres.



Les différences que l'on peut observer dans les six formes du jeu dont nous allons donner les descriptions, sont de deux ordres. Il s'agit soit de transformations imposées par le nombre ou l'âge des joueurs, ce qui permet de jouer dans de multiples formations, individuellement ou en équipes, soit de subtilités qui mettent un accent plus ou moins grand sur tel ou tel aspect de l'adresse ou de la vitesse de réaction et de déplacement, ou du coup d'œil estimatif ou des relations sociales. Nous allons les découvrir peu à peu.

LE BATONNET

C'est le nom donné dans de nombreux manuels anciens, comme celui de Bélèze qui décrit sous cette appellation un jeu pratiqué par les écoliers parisiens du siècle dernier.

C'est la forme la plus simple du *Quinet* : on la retrouve très souvent dans une même région à côté d'une autre forme plus évoluée. C'est ainsi qu'en Provence, nous jouions à la fois au *Quinet* (ou *Chicatet*) proprement dit, lorsque nous étions quatre ou cinq, et à la *Béquille* (qui n'est autre que le *Bâtonnet*) lorsque nous n'étions que deux joueurs.

Voici comment on jouait à la *Béquille* en Camargue, dans mon enfance, à partir de huit ou neuf ans.

Le matériel était simple : un bâton dont la longueur ne dépassait pas 60 cm et un bâtonnet (le quinet), morceau de bois cylindrique, de 8 ou 10 cm, aminci en fuseau aux deux extrémités et assez gros pour lui permettre de sauter en l'air lorsqu'on le frappait sur une extrémité, comme nous allons le voir bientôt.

Déroulement du jeu

L'un des deux joueurs, le maître du cercle, s'installait à l'intérieur « d'un rond » de un mètre de diamètre environ, armé du bâton dont nous avons parlé. L'autre joueur, à quelque distance du cercle tenait le bâtonnet qu'il devait essayer de lancer dans le cercle.

Le maître du cercle essayait de repousser le bâtonnet en le frappant avant qu'il ne touche le cercle, ce qui n'est pas aussi facile que l'on croit, si l'on imagine toutes les feintes, les faux envois dont ne se privait jamais le lanceur.

Si le gardien ne parvenait pas à repousser le bâtonnet qui restait dans le cercle, les rôles étaient inversés.

Si le bâtonnet ne s'immobilisait pas dans le cercle, le gardien essayait alors de l'éloigner de la façon suivante : il frappait avec son bâton sur une extrémité du bâtonnet pour le faire sauter en l'air, puis avant qu'il ne retombe, le reprenait de volée afin de l'envoyer le plus loin possible.

Il pouvait effectuer cette opération trois fois de suite, mais, après la troisième fois, il devait regagner lestement son cercle pour le défendre de la même façon qu'au début de la partie, car l'autre joueur s'emparait du bâtonnet le plus rapidement possible pour le renvoyer dans le cercle. Pour ce faire, il avait la possibilité de faire trois pas ou même trois grands pas sautés en direction du cercle, de l'endroit où il avait ramassé le quinet.

Si le bâtonnet pénétrait dans le cercle, les rôles étaient inversés. S'il restait à l'extérieur, le gardien, de l'endroit où le bâtonnet s'arrêtait, avait à nouveau le droit de le frapper à trois reprises, de la même façon que précédemment.

Et la partie continuait ainsi avec des changements de rôle, conquis de haute lutte lorsque les joueurs étaient de force égale, concédés plus ou moins lorsque les chances étaient trop inégales.

De même, nous n'avons pas donné pour le bâton et le bâtonnet des longueurs impératives : cela dépendait du matériau disponible ou du goût des joueurs, de leur âge, de la grandeur de leur main, de leur force. Ainsi avaient-ils l'occasion d'utiliser au cours des ans des engins un peu différents, non stéréotypés pour le plus grand avantage ou développement de leurs possibilités adaptatives et motrices.

Nous retrouvons déjà dans cette forme pourtant très simple, ces imprécisions qui caractérisent les jeux traditionnels des enfants d'un certain âge et qui en sont une des grandes richesses. Les adultes n'ont que trop tendance à tout codifier et c'est une grave erreur.

LE QUINET

Voici à présent comment nous jouions au *Quinet* proprement dit lorsque nous étions quatre à six joueurs.

Ce jeu est joué encore aujourd'hui exactement de la même manière par les petits Camarguais et avec quelques nuances très minimes dans toute la Provence ainsi que le rapporte Charles Galtier dans son livre *Le Trésor des jeux Provençaux*.

Même cercle, même bâtonnet, même bâton. L'un des joueurs est désigné pour être le gardien du cercle suivant différentes modalités : parfois à l'amiable, souvent en reprenant la situation de la partie précédente interrompue par la rentrée en classe, par l'heure du repas ou par la nuit.

Déroulement du jeu

Le gardien ou maître du cercle se tient donc dans le cercle. Les autres joueurs sont disséminés sur le terrain.

Pour commencer, le quinet est placé au milieu du cercle. Le gardien essaie de l'éloigner en le frappant et en le reprenant de volée avec son bâton de la même manière que dans le jeu du bâtonnet.

Il peut exécuter l'opération trois fois successivement, mais il n'y est pas obligé. Si le quinet ne sort pas du cercle au bout des trois essais, un nouveau gardien prend sa place, mais cela n'arrive presque jamais, même avec des joueurs débutants qui, le plus souvent se sont entraînés tout seuls ou en jouant au « bâtonnet », avant de se faire admettre dans une « vraie » partie de *Quinet*.

Quelques réflexions à propos du « bâtonnet »

La distance à laquelle se tient le lanceur au début de la partie n'est pas précisée et c'est très volontairement que nous ne l'avons pas donnée (de même que ce n'est qu'à regret que nous avons donné un diamètre pour le cercle, mais il fallait un ordre de grandeur). Cette distance n'était jamais la même : elle variait selon l'âge et l'habileté des joueurs, selon la grandeur du cercle dont le diamètre était variable, selon le danger que représente toujours un joueur armé d'un bâton et un bâtonnet qui s'envole (cette acquisition du sens du danger possible n'est pas l'un des moindres apports des jeux traditionnels).

Nous n'avons pas dit dans quelles circonstances le joueur avait le droit de faire trois pas ou trois grands pas. En effet, c'était aussi une possibilité dont nous n'usions qu'avec toutes sortes de nuances, selon que le lanceur se trouvait très loin ou plus proche, selon sa force et son habileté, selon son tempérament et ce choix, parfois contesté par le partenaire était aussi une part essentielle du jeu sur le plan psychologique et social.

Nous n'avons pas non plus précisé s'il était possible ou non de déplacer le Quinet avant de le frapper. Il arrive en effet que le Quinet se trouve dans une position inconfortable : dans l'herbe, dans du sable, du gravier, ou plus ou moins bloqué par de la terre ce qui rend bien difficile la tâche de celui qui doit le frapper pour le faire sauter en l'air.

Ces différentes situations provoquaient parfois de longues discussions qui se terminaient, soit par des « fâcheries » et la fin du jeu, soit le plus souvent par l'établissement de conventions : il était décidé, par exemple, que l'on pouvait dégager la pointe du quinet :

- sans le faire bouger ;
- en soufflant sur le sable, la terre ou le gravier, que dans l'herbe, on était autorisé à glisser le bâton



par dessous le quinet pour le projeter en l'air et même quelquefois chez les débutants qu'il était permis franchement de déplacer le quinet pour le placer en bonne position.

Lorsque le gardien a terminé ses trois « coups », un adversaire s'empare du quinet et, de l'endroit où celui-ci vient d'être saisi (il est même possible de l'attraper à la volée), le lance dans le cercle après avoir fait trois grands pas. Pendant cette opération, et dès son dernier « frappé », le gardien revient précipitamment pour protéger le cercle en repoussant avec son bâton le quinet lancé par l'adversaire.

Quatre possibilités s'offrent alors.

Si le quinet ne passe pas dans le cercle au cours de son trajet, et s'il n'est pas touché par le gardien, le lanceur est éliminé.

Si le quinet, touché ou non par le gardien, reste dans le cercle, le lanceur prend la place du gardien et le gardien devient joueur parmi les autres.

Si le quinet touche le cercle au passage mais en ressort sans avoir été touché par le gardien, la partie continue avec le même gardien. Celui-ci mesure alors avec son bâton la distance qui sépare le quinet du cercle ; cinq longueurs de bâton sont par exemple contenues dans cette

distance. Dans ce cas, il a droit à cinq reprises successives pour éloigner le quinet du cercle. Il lui arrive, lorsqu'une reprise est bien réussie, de ne pas profiter de tous les coups possibles et de regagner le cercle très vite pour le défendre. Parfois, cependant, il s'amuse à entraîner le quinet très loin, très loin, sous le concert des protestations mitigées d'admiration des autres joueurs. Quoi qu'il en soit, dès que le gardien décide d'arrêter ses essais, un adversaire s'empare du quinet pour l'envoyer dans le cercle. Si le quinet est si loin du cercle qu'un seul lancer ne puisse le rapprocher suffisamment, par un accord tacite des joueurs, le lanceur relance le quinet autant de fois que cela s'imposera. Cet accord intervient souvent en début de partie, mais cela se fait plus rarement lorsque des joueurs sont déjà éliminés, afin que la partie se termine plus vite pour leur permettre de jouer à nouveau. On a vu en effet que dans le cas n° 1, le lanceur est éliminé : aussi la partie se termine-t-elle lorsqu'un gardien a réussi à éliminer tous ses adversaires.

Si le quinet est touché par le gardien et s'immobilise hors du cercle, la partie continue avec le même gardien, mais celui-ci n'a plus qu'un coup pour essayer d'éloigner le quinet.

N.B. - Nos lecteurs ne manqueront pas de ressentir combien certaines règles manquent de précision et semblent appeler l'arbitraire. Paradoxalement ce sont là peut-être leurs qualités principales. Nous développerons cette idée à propos du jeu que nous allons présenter maintenant.

LE KINEKEL

Henri Buridan, de Strasbourg, nous a envoyé la description de ce jeu tel qu'il est pratiqué encore aujourd'hui dans la banlieue sud de sa ville par les garçons et mêmes les filles de dix à quatorze ans. Le *Kinekel* ressemble beaucoup au *Quinet* provençal mais il en diffère par certains détails intéressants.

Comme dans le jeu précédent, trois à six joueurs peuvent y participer.

Le *Kinekel* a la même forme que le bâtonnet.

Les joueurs possèdent un ou deux bâtons qu'ils se prêtent.

Déroulement du jeu

Voici la description telle qu'elle nous a été transmise par Henri Buridan.

On trace un cercle au sol (diamètre de un mètre environ)

Commence qui veut (André, par exemple).

Ce joueur place le « kinekel » au milieu du cercle, sur le sol, le frappe sur un de ses bouts pointus, avec son bâton pour le faire sauter en l'air, puis le reprendre de volée, afin de l'envoyer le plus loin possible.

Ce joueur, sans toutefois y être obligé a le droit d'agir de la même manière une deuxième fois, depuis l'endroit où le kinekel est tombé la première fois; puis même une troisième s'il le désire, afin en somme de faire gagner du terrain au kinekel et l'éloigner le plus possible du cercle d'origine (ce qui va compliquer le jeu des adversaires d'André). Une fois terminées ses une, deux ou trois frappes, André revient vite se placer debout dans son cercle.

En effet un adversaire se saisit du kinekel, et de l'endroit où celui-ci a touché le sol pour la dernière fois, il essaye de le lancer à la main, de la manière qu'il juge la meilleure, dans le cercle où est revenu précipitamment André. Celui-ci s'efforce d'empêcher le kinekel de pénétrer dans le cercle en l'arrêtant avec son corps, ses jambes, ses pieds. Toutefois, il n'a pas le droit de frapper le Kinekel avec son pied pour le projeter loin du cercle. S'il lui arrive de pratiquer ainsi, son adversaire crie « Chair » et peut recommencer son tir à la main comme précédemment.

Une fois le kinekel lancé dans le cercle, trois possibilités de jeu peuvent se présenter.

Si le kinekel ne réussit pas à rester à l'intérieur du cercle, André recommence le jeu comme au début et de la même façon, dans la direction qu'il veut, toutefois en frappant le kinekel de l'endroit où il est tombé à la suite du tir à la main de l'adversaire.

Si le kinekel tombe et reste sur la ligne du cercle, on crie : « Cassé » ; les joueurs gardent le même rôle.

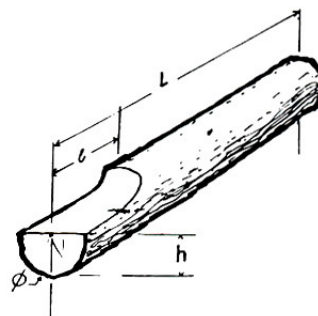
Dans ce cas, André relance le jeu comme au début mais n'a le droit de frapper le kinekel qu'un seul coup au lieu des trois possibles, ci-dessus indiqués.

Si le kinekel tombe et reste dans le cercle, les joueurs changent de rôle.

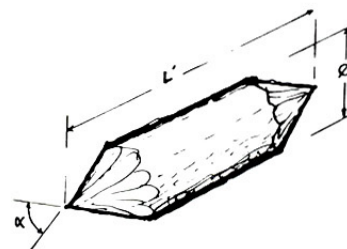
Ce jeu est essentiellement fait d'adresse et de coup d'œil. Il réclame présence d'esprit et opportunité de la part du gardien.

Il permet nombre de feintes, de lancer de la part des autres pour surprendre André.

Il donne lieu à de magnifiques changements de rythmes (genre contre-attaque) pour surprendre le gardien qui a à revenir dans son cercle pour le défendre, parce que trop éloigné (c'est une partie très attrayante du jeu, lequel s'anime brusquement). C'est la raison pour laquelle André hésite à utiliser les trois coups permis au début, ce qui aurait pour effet de l'éloigner dangereusement du cercle, tout en créant des difficultés à ses adversaires par la distance de tir.



La batte
L = 60 à 80 cm
l = 4 à 6 cm
Ø = 2 à 2,5 cm
h = 2 cm



Le quinet
L = 8 à 10 cm
Ø = 2,5 à 3 cm
α = 60°

En général André utilise ses trois coups, lorsque, malchanceux, il n'arrive pas à faire voler son kinekel ou à l'attraper de volée (nous dirions dans notre langage qu'il se donne trois essais possibles).

Quelques réflexions à propos du Kinekel

Des ambiguïtés, dont certaines ont pu être observées dans le jeu précédent, ne manqueront pas d'être notées.

Qui ramassera le kinekel pour l'envoyer dans le cercle? C'est là justement une des finesses du jeu. Ce sera souvent celui qui se trouve le plus proche. Mais osera-t-il? Le groupe tacitement l'autorisera-t-il à ce moment du jeu, selon qu'il faut à tout prix renverser une situation de jeu qui a assez duré ou non (André est peut-être dans le cercle depuis déjà trop longtemps) ; selon que le groupe souhaite, tacitement ou non que ce soit

le moins habile qui puisse s'essayer ou, au contraire, le plus adroit ; selon le caractère de certains joueurs... Il y a là matière à de multiples situations psychologiques sous-jacentes des plus intéressantes.

La manière dont le kinekel est repoussé ou non avec le pied est équivoque. Ceux, parmi les lecteurs, qui ont eu la chance de beaucoup jouer dans leur enfance comprendront que le kinekel peut être arrêté par les pieds immobiles en bordure du cercle et rebondir à l'extérieur, ce qui est très différent du kinekel repoussé par un coup de pied, comme au football. Quoi qu'il en soit, le « Chair » doit être l'occasion de discussions sans fins.

Ce sont là des règles approximatives dont les imprécisions mêmes favorisent les contestations, les discussions, les manifestations affectives en un mot, les rapports sociaux irremplaçables, dans des situations quelquefois difficiles. Dans tous les cas le groupe finira par trancher. Selon le tempérament des joueurs, il en arrivera peut-être à codifier davantage. Souhaitons que ce ne soit en aucune façon des adultes qui décident de le faire.

LE QUINET PIRLI

Le matériel est le même que dans les jeux précédents mais au centre du cercle, nous trouvons ici un trou.

Trois ou six joueurs comme précédemment.

Même disposition des joueurs sur le terrain.

Première phase du jeu

Le gardien pose le quinet en travers du trou et en glissant son bâton sous le quinet essaie de l'envoyer le plus loin possible.

Si un joueur l'attrape au vol, il remplace le gardien.

Si le quinet n'est pas attrapé, un joueur essaie de le lancer (de l'endroit où il est tombé) sur le bâton que le gardien a posé en travers du trou. Si le bâton est touché ou si le quinet pénètre et reste en partie dans le trou, le lanceur devient gardien et le jeu recommence.

Deuxième phase du jeu

Si le quinet n'a pas atteint le bâton ou le trou, le gardien reprend le quinet dans une main et le frappe avec son bâton, un peu comme on fait au tennis avec balle et raquette, pour l'envoyer le plus loin possible. Si le quinet est attrapé de volée, les rôles sont inversés (celui qui a attrapé le quinet devient gardien).

Si le quinet n'est pas attrapé, un joueur le renvoie vers le cercle, défendu par le gardien qui essaie de le repousser en le frappant à la volée.

Si le quinet atteint le cercle, les rôles sont inversés.

Si le quinet n'atteint pas le cercle, on compte les points en mesurant la distance qui sépare le quinet du trou avec le bâton du gardien, ceci comme dans le premier Quinet.

Troisième phase du jeu

Si le gardien n'a pas été vaincu au cours des deux premières phases, il procède à la dernière de la façon suivante.

Il pose son quinet dans le trou de telle sorte qu'une extrémité touche le fond et que l'autre sur laquelle il pourra frapper, en dépasse.

Il tape alors sur le quinet pour le projeter en l'air et le reprendre de volée afin de l'envoyer le plus loin possible¹. Les points sont comptés avec le bâton.

La partie continue alors avec le même gardien² que les autres joueurs vont essayer plus que jamais de prendre en défaut.

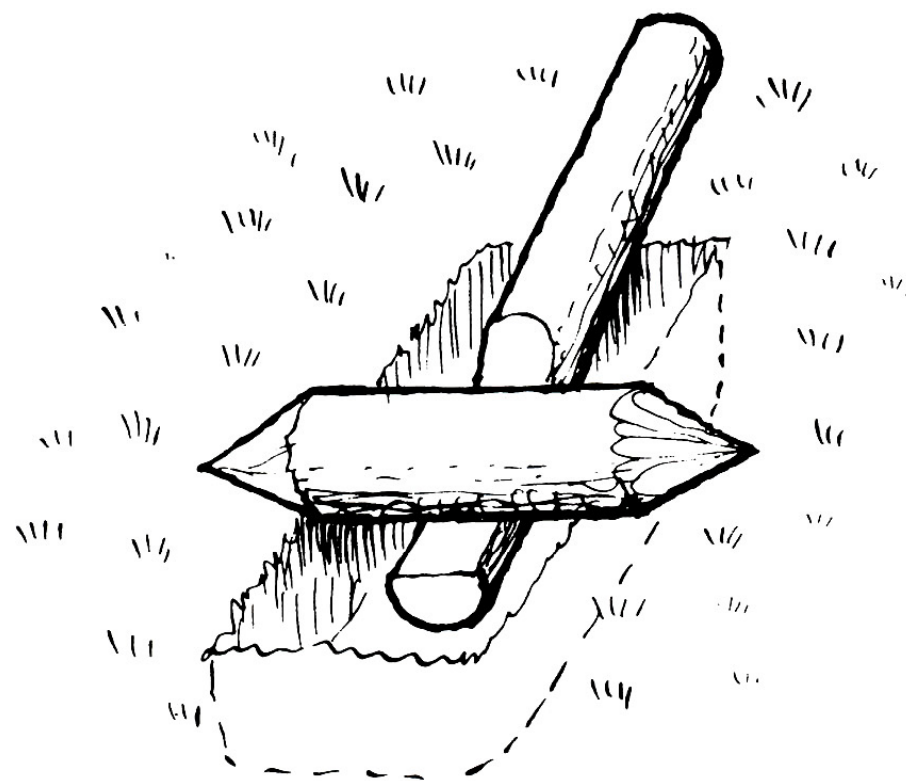
André Schmitt

Ven n°247

notes

1 - Les joueurs décident parfois que l'on pourra multiplier le nombre de points par 2, par 3, par 4... si, avant de frapper le quinet de volée, le gardien le fait sauter en l'air avec son bâton 1, 2, 3 ou 4 fois, c'est cela « faire Pirli ».

2 - Les joueurs décident quelquefois d'un tour de rôle afin que le gardien laisse sa place après avoir accompli le cycle des trois phases et avoir marqué ses points. Dans ce cas, ce tour de rôle est établi dès le début du jeu en lançant d'une certaine distance les bâtons vers le trou. Le propriétaire du bâton le plus proche du trou devient gardien et les autres prennent les n° 2, 3, 4... selon l'éloignement de leur bâton. Mais il arrive plus souvent que le tour de rôle est improvisé plus librement avec toutes les subtilités de comportement, de relations, que cela implique et qui sont, comme nous l'avons déjà dit, une part irremplaçable des jeux traditionnels.



Le Gouret

Le *Gouret* s'inscrit dans la tradition de nombreux jeux enfantins transmis par générations successives. Il a été pratiqué sous diverses formes et appellations, on le trouve en Occitanie notamment sous la dénomination de la *Tréjo*, la *Trezo*, la *Truie*, ailleurs il est dénommé *Gouret* et aussi *Crosse aux pots*.

Il est possible que ce jeu ait une parenté avec celui du *Mail*, avec le *Croquet* également. Mais son observation conduit à affirmer qu'il s'agit d'un jeu rural, haut et riche en couleurs, favorisant le contact et procurant une joie sagement animale.

Ce jeu fut l'un des nôtres au cours de cet été là, à la colonie de vacances de la ville de Vanves. Il a été pratiqué avec passion par les grandes et grands de la colonie, guigné par les moyens, qui finalement y ont participé dans les moments informels. Il semble important d'y avoir joué et joué avant de le transmettre aux enfants et adolescents.

Le jeu

Le nombre de joueurs peut varier de six à douze. Le jeu convient à des enfants à partir de onze ans. La mixité est possible.

Matériel : une boule de bois (le gouret) de la grosseur d'une boule de pétanque environ. On trouve facilement ces boules dans le commerce, accompagnant les jeux de

Quilles ou de Croquet. Il en existe de merveilleuses en Provence ou en Ardèche, toutes de buis... Autant de bâtons de 60 à 100 cm (selon les âges) que de joueurs. La hauteur d'un bon bâton de gouret doit correspondre à la mesure nombril-pieds... On comprendra l'intérêt d'inviter les joueurs à cueillir sur place leur bâton, comme le faisaient certainement les petits paysans et petits montagnards. Le rejet de châtaignier, là aussi, fait merveille mais certains raffinés préféreront peut-être le bâton lisse et recourbé, style hockey. Faute de mieux un bon manche à balai peut aussi faire l'affaire.

Lieu : terrain plat quelconque, dégagé, dans lequel on creuse autant de pots qu'il y a de joueurs, moins un. Les pots, suffisamment profonds pour recevoir la boule, sont disposés en fer à cheval et espacés de 1,50 m. Au centre du fer à cheval, à trois minutes environ des pots, on creuse le pot commun, un peu plus grand que les autres. À 6 mètres en avant de l'ouverture du fer à cheval, on trace la ligne de but, ou de mise en jeu.

Placement des joueurs

On « rabute » ou on « bute... » Successivement, chaque joueur, à partir du pot commun, lance son bâton le plus près possible de la ligne de but, ce qui n'est pas sans évoquer la *Galoche*. Les pots sont alors choisis dans l'ordre des lancers, ce qui a son importance. Le joueur ayant buté au plus près choisit le premier et ainsi de suite. Le plus éloigné a un statut : c'est le rouleur.

Chaque joueur place l'extrémité de son bâton dans son pot.

Le rouleur se place sur la ligne de mise en jeu.

Buts du jeu

Pour le rouleur : placer le gouret dans le pot commun ou dans le pot d'un joueur ou s'emparer rapidement d'un pot vide en y plaçant son bâton.

Pour ses adversaires : chasser le gouret sans se laisser prendre leur pot par le rouleur, empêcher le gouret de pénétrer dans le pot commun.

La partie

À chaque mise en jeu, le rouleur lance le gouret à la main pour l'envoyer dans le pot commun ou dans la direction qui lui convient le mieux pour mener son jeu. Le gouret mis en jeu, donc lancé par le rouleur, peut être frappé dans sa course, et ceci jusqu'à l'arrêt de la boule.

Si le gouret s'arrête sans avoir été frappé ni par le rouleur ni par un autre joueur, c'est le rouleur qui le frappe en premier.

Dans le rôle du rouleur existe un attribut privilégié : protéger le gouret en parant les coups de ses adversaires avec son bâton. Les autres joueurs n'ont pas le droit de frapper volontairement le bâton du rouleur.

Le rouleur ayant réussi à placer le gouret dans le pot commun, provoque un RETOURNE-POT. Il crie alors : « POT COMMUN ! » Tous les joueurs doivent placer rapidement l'extrémité de leur bâton dans le pot commun, puis dans un pot quelconque mais qui ne saurait être leur pot du début de partie. Le rouleur en profite pour s'emparer d'un pot vide.

Lorsque le gouret est placé dans le pot d'un joueur, ce dernier devient rouleur, même si son bâton est en place. Le rouleur prend alors le pot qu'il a conquis. Si le rouleur place son bâton dans un pot vide, le propriétaire devient rouleur.

Quelques réflexions à propos du gouret

Il s'agit dans cette description d'un code de jeu approximatif. La pratique du jeu suscite, en effet, et ceci est capital, des situations liées au groupe, à l'engagement physique, au tempérament des joueurs, aux rapports sociaux. C'est au groupe qu'il appartient de décider du code.

Avec les enfants de cet été, nous avons joué sur deux types de terrain : sur la terre nue et sur une prairie, le jeu n'est pas le même ! On fouisse davantage dans un terrain herbeux, ce qui pour l'observateur est d'un comique irrésistible. Sur terrain nu de terre, le rouleur adroit est à son affaire, il réussit bien souvent. « Pot commun » du premier jet, ou mieux, atteint sûrement le pot d'un joueur du fer à cheval, celui-là justement qu'il avait défié. Quelle fierté pour le rouleur mais quelle déception pour le chassé qui s'exécute en maugréant !

Sur la terre, le gouret roule vite et bien, et très vite, les enfants ont manifesté un vif intérêt pour le rôle de rouleur modifiant ainsi considérablement le jeu. C'était à qui serait rouleur pour pousser la boule, taper dedans, frapper les bâtons des autres joueurs et finalement faire pot commun, ou, « en douce », prendre un pot vide en y plaçant son bâton, le groupe étant trop pré-occupé par le gouret. Privilège du gouret, de la boule de bois, ou finesse de la tactique ? Bien malin qui le dira.

À chacun donc son gouret et souhaitons aux enfants d'en affiner, pour leur plus grande joie, toutes les subtilités.

Philippe Thibault